

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi masyarakat, karena dengan pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kecakapan dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas, diharapkan mampu membentuk manusia-manusia yang terampil dan memiliki kecakapan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyiapkan diri dalam menghadapi adanya persaingan yang ketat di era globalisasi.

Perkembangan teknologi di era globalisasi menimbulkan berbagai masalah dan persaingan kualitas dalam dunia pendidikan. Salah satu faktor yang berpengaruh disini adalah *kualitas pendidik*. Pendidik yang tidak bisa mengikuti perkembangan arus zaman akan berdampak pada ketertinggalan siswa dalam informasi, pengetahuan, dan keterampilan. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa seorang pendidik mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar dan profesionalisme seorang pendidik sangat diutamakan pada saat ini. Hamzah (2008: 16) mengungkapkan seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang telah demikian pesat, seorang pendidik tidak lagi hanya bertindak sebagai penyaji informasi, tetapi pendidik juga harus mampu bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pendidik yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan mengolah sendiri informasi.

Berdasarkan pengamatan dan informasi-informasi selama ini tampaknya proses pembelajaran di sekolah-sekolah belum dilaksanakan sebagaimana yang diharapkan. Bahan ajar yang disampaikan pendidik terkadang kurang dipahami oleh siswa. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode lama yaitu metode ceramah. Dengan metode ceramah, proses belajar mengajar hanya disampaikan secara lisan dengan mengutamakan aspek ingatan dan hafalan. Pembelajaran seperti ini dirasa membosankan dan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Ketika siswa merasa jenuh dengan cara guru menyampaikan materi, pesan yang disampaikan tidak akan sampai pada ingatan siswa dengan baik karena pikiran mereka tidak konsentrasi. Disinilah terjadi kegagalan dalam kegiatan belajar karena siswa tidak mendapatkan ilmu secara maksimal. Silberman (1996) mengungkapkan bahwa untuk memenuhi kebutuhan dari beberapa tipe siswa dalam belajar sebaiknya kegiatan pembelajaran ditambahkan adanya media visual, stimulus visual dapat membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan hubungan fakta dan konsep. Pengajaran yang memiliki dimensi auditori dan visual, pesan yang diberikan akan lebih kuat berkat kedua sistem penyampaian tersebut.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan dasar formal setelah menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) atau yang sederajat. SMP dilaksanakan dalam kurun waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Salah satu bidang studi yang diajarkan pada pendidikan dasar tingkat SMP

diantaranya pendidikan Seni Budaya, yang di dalamnya tercakup materi seni rupa, seni tari, seni teater, dan seni musik. Pendidikan seni budaya bertujuan untuk meningkatkan apresiasi seni dan budaya yang ada di Indonesia. Selain itu, pendidikan seni budaya juga sebagai proses pembentukan pribadi yang terampil dan memiliki bekal kemampuan dibidang seni (Mulyasa, 2009: 274).

Pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Purbalingga hanya dialokasikan 1x dalam seminggu, dengan alokasi waktu 3 x 1 jam pelajaran (45 menit) untuk mata pelajaran seni rupa, seni tari, dan seni musik. Minimnya alokasi waktu yang diberikan untuk masing-masing mata pelajaran (hanya satu jam pelajaran/45 menit tiap mata pelajaran) di sekolah akan berdampak pada proses pembelajaran yang kurang efektif. Tanpa metode pembelajaran yang tepat, dengan alokasi waktu yang singkat akan menyulitkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Pendidikan seni musik yang merupakan bagian dari bidang studi seni budaya, mengajarkan tentang pentingnya apresiasi terhadap musik tradisional Nusantara. Hal ini bertujuan agar generasi muda tidak larut dengan musik barat yang sedang berkembang seperti sekarang ini. Namun, dengan pengenalan-pengenalan keragaman musik tradisional Nusantara diharapkan siswa dapat mencintai dan terus melestarikannya.

Di dalam materi musik tradisional Nusantara, siswa diharapkan dapat mengidentifikasi jenis alat musik dan mampu menyebutkan beragam karya seni musik tradisional Nusantara. Berbagai jenis alat musik daerah yang dapat menghasilkan suara dan hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu tidak dapat

dijelaskan hanya dengan lisan saja. Akan tetapi perlu adanya sebuah media untuk mengimplementasikan bahan ajar tersebut.

Masalah utama bagi guru adalah bagaimana mengimplementasikan materi musik tradisional Nusantara ke dalam sebuah media yang menarik. Kurangnya pengetahuan tentang teknologi pembelajaran yang sedang berkembang menjadi penghambatnya. Masalah lain juga terletak pada bagaimana seorang guru harus mempersiapkan proses pembelajaran dan model pendekatan yang digunakan.

Berbagai fasilitas multimedia yang disediakan di sekolah seperti layar LCD, proyektor, dan ruang multimedia masih kurang dimanfaatkan untuk media pembelajaran. Sehingga sangat disayangkan jika fasilitas-fasilitas yang ada tidak dipergunakan sebagai media pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan yang berhubungan dengan hal ini adalah pendidik harus mampu membantu setiap siswa agar dapat mempergunakan berbagai kesempatan belajar dan berbagai sumber serta media belajar secara efektif (Sutikno, 2004: 22).

Seiring majunya perkembangan teknologi pembelajaran, sudah saatnya guru seni musik mengubah cara mengajar dengan mengembangkan media untuk mendukung kegiatan belajar musik tradisional Nusantara. Hal ini diharapkan agar proses pembelajaran seni musik memperoleh hasil yang optimal. Dalam penelitian ini media diperlukan untuk mendengarkan suara instrumen, lagu, dan menampilkan gambar atau video pertunjukan musik yang kemungkinan kecil bisa diperlihatkan secara langsung, baik alat musik maupun pertunjukan musiknya ke

sekolah. Dengan demikian, penyampaian musik lebih nyata dan bukan hanya di angan-angan siswa.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar sangat diperlukan pendidik dalam proses mengajar, karena dengan media pembelajaran dapat mempermudah cara menyampaikan materi yang akan disampaikan. Sutikno (2004: 126) mengatakan bahwa, dalam membuat media pembelajaran harus disesuaikan dengan pencapaian tujuan. Jika tidak tepat, penggunaan media akan membawa akibat pada pencapaian tujuan kurang efektif dan efisien. Untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya kreatifitas dari seorang pendidik dalam pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan lebih bervariasi, akan membuat peserta didik lebih tertarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para peserta didik, peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian pendidik tetapi juga mengamati. Berbagai macam media pendidikan yang dapat digunakan dalam proses mendidik, diantaranya media grafis seperti gambar, foto, grafik dan media proyeksi seperti slide, film strips, dan OHP (Danim, 1995: 18).

Perkembangan teknologi dengan berbagai macam produk mutakhir sangat kuat dalam memberikan pengaruh berbagai sektor termasuk dunia pendidikan. Maraknya paket program yang disusun oleh ahli komputer dengan inovasinya memberikan ide baru untuk mengangkat materi pembelajaran ke dalam perangkat lunak. Ada beberapa paket program yang dapat digunakan untuk membuat media

pembelajaran dan masing-masing memiliki keunggulan, diantaranya seperti *software Adobe Flash, Authoware, Windows Movie Maker, Ulead, Adobe Premiere, dan Corel Video Studio Pro X3*. Dari masing-masing software tersebut masih memiliki versi yang lain seiring dengan perkembangannya.

Corel Video Studio Pro X3 merupakan salah satu program editing video untuk mengolah video menjadi lebih menarik. Andi (2011: 2) mengatakan program ini sangat populer dan banyak digunakan oleh para ahli multimedia, karena fasilitas dan kemampuan program dalam pengolahan dan pengeditan video. Dalam penelitian ini peneliti mengangkat materi pembelajaran ke dalam perangkat lunak *software Corel Video Studio Pro X3*, karena memiliki berbagai keunggulan diantaranya mampu memasukan suara dan membuat tampilan-tampilan yang menarik dengan memasukan teks, narasi, gambar, animasi, dan video. *Software Corel Video Studio Pro X3* pada prinsipnya sama penggunaannya dengan software video editing lainnya seperti *Windows Movie Maker, Ulead, dan Adobe Premiere*, namun memiliki hasil tampilan yg lebih bagus, efek transisi yang lebih variatif, dan cara penggunaannya yang lebih mudah sehingga diharapkan dapat memberikan nuansa kreatif bagi pendidik untuk bisa memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran musik tradisional Nusantara berbasis *audio-visual* yang berguna untuk mensimulasikan penyampaian materi-materi bahan ajar dengan kemasan yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat dengan bantuan *software Corel Video Studio Pro X3* dengan desain tampilan yang

variatif dan penyampaian materi yang runtut dan jelas. Dengan mengembangkan media berbasis *audio-visual* peserta didik diharapkan akan lebih jelas dan materi tersampaikan dengan baik. Sehingga proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan dapat mencapai keberhasilan belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan kurang variatif dalam menyampaikan materi pelajaran.
2. Alokasi waktu yang singkat untuk mata pelajaran seni musik menjadi proses pembelajaran kurang efektif.
3. Fasilitas multimedia yang ada di sekolah seperti ruang multimedia, layar LCD, dan proyektor belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh pendidik sebagai sarana penunjang pembelajaran seni musik.
4. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
5. Belum dikembangkan media pembelajaran berbasis *audio-visual* dalam penyampaian materi musik tradisional Nusantara.
6. Materi musik tradisional Nusantara sulit dipahami oleh peserta didik.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ini penting untuk memberi arahan yang jelas dalam proses penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran musik tradisional Nusantara berbasis *audio-visual*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran musik tradisional Nusantara berbasis *audio-visual*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran musik tradisional Nusantara berbasis *audio-visual* bagi siswa SMP kelas VIII.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia ilmu pengetahuan, khususnya bagi dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan proses belajar mengajar.

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai objek penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang multimedia terutama untuk bidang musik dengan menggunakan media audio-visual.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan apresiasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta memberi pengalaman baru dalam kegiatan belajar bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi dan digunakan sebagai media pembelajaran agar siswa lebih jelas dan termotivasi untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni

Dapat dijadikan referensi dan bahan bacaan bagi mahasiswa di perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta, khususnya mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Musik.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan merupakan media berbasis *audio-visual* berupa video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran ini menggunakan program aplikasi *Corel Video Studio Pro X3*.

Paket program editing video “*Corel Video Studio Pro X3*” merupakan software yang memiliki fasilitas dan kemampuan yang baik dalam pengolahan video, diantaranya terdapat beragam efek dan transisi yang menarik serta cara penggunaan yang lebih mudah dalam mengcapture, mengedit, dan menyimpan video.

Produk video pembelajaran yang dihasilkan berisi tentang materi Musik Tradisional Nusantara dengan menyesuaikan silabus mata pelajaran Seni Musik untuk siswa SMP kelas VIII. Pembuatan video pembelajaran musik tradisional Nusantara bertujuan untuk memberikan apresiasi dan pengalaman yang lebih nyata bagi siswa, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap musik tradisional Nusantara baik. Produk ini juga sangat membantu guru dalam menyampaikan materi baik pada saat guru ada di dalam kelas maupun pada saat guru tidak bisa mengajar. Mengingat adanya keperluan ataupun guru tidak dapat mengajar di kelas dikarenakan sakit, video pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengisi kekosongan kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk keefektifan kegunaan video pembelajaran pada saat guru tidak ada di kelas, di dalam isi video pembelajaran diberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab sebagai tugas siswa. Sehingga siswa dapat memperhatikan tayangan video pembelajaran sampai selesai.

Tayangan video pembelajaran diawali dengan teks pembuka sebagai judul materi yang akan disampaikan. Untuk mengawali penyampaian materi yang menarik bagi siswa, pemunculan teks judul disertai dengan flash animasi dan *soundtrack* atau efek suara. Kemudian pemilihan warna yang cerah dan efek

transisi yang bervariasi bertujuan agar media tidak terkesan monoton. Dalam media ini terdapat narasi yang memberi kesinambungan dan kekuatan pada visual yang ditampilkan. Hal ini agar siswa jelas dengan makna gambar dan alur materi yang sedang disampaikan. Gambar yang ditampilkan berupa alat-alat musik tradisional yang memiliki ragam jenis dan berbeda-beda cara memainkannya. Sebagai apresiasi sekaligus memperjelas cara penggunaan dari masing-masing alat musik daerah, disajikanlah video seseorang memainkan alat musik dan pertunjukan musik daerah. Tidak lupa peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan menyangkut musik tradisional Nusantara yang telah disampaikan sebagai evaluasi pembelajaran.

H. Pentingnya Pengembangan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi mendorong upaya-upaya untuk melakukan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi ke dalam proses belajar. Pembaharuan dalam proses pembelajaran ini sangat diperlukan mengingat kebutuhan siswa akan informasi yang lebih luas dan inovasi dalam kegiatan belajar. Untuk itu seorang guru harus menyikapi hal ini dengan melakukan inovasi-inovasi dan mengembangkan media yang ada dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan berinovasi membuat media pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih termotivasi, mendapat pengalaman baru, dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu, pengembangan video pembelajaran sebagai salah satu alternatif sumber

belajar siswa memiliki unsur penting dalam membantu belajar siswa khususnya pada pelajaran Seni Musik tentang Musik Tradisional Nusantara, yaitu :

1. Menampilkan visualisasi yang menarik dan penyampaian materi yang menggabungkan narasi, teks, gambar, dan video menjadi variasi gaya belajar yang baru sehingga memotivasi siswa dalam belajar musik tradisional Nusantara.
2. Merupakan salah satu alternatif sumber belajar siswa yang bertujuan untuk apresiasi terhadap musik tradisioanal Nusantara dan berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi.
3. Video pembelajaran dapat digunakan untuk belajar bersama-sama di sekolah maupun perorangan.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Penggunaan metode ceramah yang berkepanjangan dilakukan oleh guru dalam kegiatan penyampaian materi membuat siswa merasa jenuh dan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan optimal. Siswa cenderung lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang bersifat variatif, menarik, dan jelas.
- b. Berbagai cara dilakukan guru untuk selalu menciptakan variasi dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran selalu menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu strategi guru adalah dengan

mengembangkan media pembelajaran baru yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

- c. Penggunaan video pembelajaran sebagai media pada pembelajaran musik tradisional Nusantara akan membantu guru dalam mencapai efektivitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
- d. Materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran adalah materi musik tradisional Nusantara. Indikator pencapaian dari penggunaan media ini adalah siswa mampu mengidentifikasi dan apresiasi terhadap musik tradisional Nusantara.
- e. Pengembangan dilakukan menurut tahap-tahap dalam penelitian pengembangan yaitu melakukan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk, validasi ahli, revisi produk dan uji coba lapangan.
- f. Video pembelajaran ini dikembangkan menggunakan program aplikasi *Corel Video Studio Pro X3* yang dikombinasikan dengan beberapa program lain seperti *Adobe Flash Player 9.0*, *Adobe After Effects CS5*, dan *Adobe Photoshop CS5*. *Corel Video Studio Pro X3* sebagai program aplikasi editing video yang memiliki hasil tampilan yg lebih bagus, efek transisi yang lebih variatif, dan cara penggunaannya yang lebih mudah sehingga diharapkan dapat memberikan nuansa kreatif bagi pendidik untuk bisa memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar di sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang terbatas hanya digunakan untuk media belajar siswa dalam materi musik tradisional Nusantara pada jenjang kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- b. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menyesuaikan waktu dan biaya yang ada, karena pengembangan yang benar-benar sempurna membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.
- c. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai tahap ujicoba pada pengguna sebanyak 84 siswa.

J. Batasan Istilah

Identifikasi istilah dalam penelitian ini perlu mendapat batasan agar dapat memberikan keterangan yang jelas tentang maksud yang diharapkan dari penelitian ini. Istilah-istilah tersebut adalah :

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan agar lebih sempurna dari pada sebelumnya (<http://arisandi.com>). Dalam penelitian ini pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk yang berupa video pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menarik dan lebih variatif.

2. Media Pembelajaran Berbasis Audio-visual

Media pembelajaran berbasis audio-visual merupakan suatu pengantar atau pembawa pesan dalam bentuk-bentuk komunikasi yang menggabungkan antara teks, gambar, animasi, bunyi, dan video. Video pembelajaran yang dihasilkan mencakup elemen-elemen tersebut dengan ditambahkan efek-efek transisi yang menarik.

3. Materi Musik Tradisional Nusantara

Musik tradisional Nusantara adalah musik atau seni suara yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dengan menggunakan bahasa, gaya, dan tradisi khas daerah setempat (Tyas, 2007:1). Materi yang dibahas dalam video pembelajaran adalah mengenai keragaman karya seni musik tradisional Nusantara berupa lagu, alat musik, dan musik.